

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. PENGADAAN PROYEK

Kebudayaan Jawa saat ini sudah banyak dilupakan seiring masuknya budaya asing ke Indonesia dan berkembangnya teknologi. Budaya asing itu menggeser kebudayaan tradisional Jawa sehingga mengubah cara orang-orang berinteraksi. Permainan tradisional yang adalah salah satu wujud kebudayaan mengalami perubahan. Permainan tradisional seperti *dingklik oglak aglik* dahulu marak dimainkan, sekarang tergantikan oleh permainan modern dengan menggunakan *gadget* atau permainan elektronik¹. Banyak permainan elektronik atau *video game* tidak melibatkan interaksi langsung antar pemain, melainkan dengan aplikasi *chat* di dalamnya. *Video game* ini membuat para pemain sibuk dengan layar gadget masing-masing dan mengabaikan lingkungan sekitar. Akibatnya, banyak orang menjadi individualis yang mementingkan diri sendiri untuk sebuah kemenangan dari *video game*.

Terdapat “Sepuluh Dampak Negatif Main *Video Game*” yang dibahas oleh *SymptomFind.com*, sebuah website perusahaan kesehatan (Republika, 4 Januari 2013, sebagaimana dikutip oleh Ramadhani, 2013). Dari antara kesepuluh dampak negatif tersebut terdapat 2 dampak yang paling penting berkaitan dengan pergeseran kebudayaan Jawa adalah poin pertama dan ketiga. Poin pertama dari artikel tersebut adalah kurang tidur. Banyak orang yang bermain *video game* sering membuang waktu tidurnya yang berharga untuk bermain karena di waktu lain orang melakukan aktifitas mereka sebagai pelajar / mahasiswa / pekerja, dan aktifitas keseharian lainnya. Pada poin ketiga artikel tersebut mengatakan bahwa isolasi diri terjadi pada orang yang kecanduan *video game*. Bagi mereka, interaksi dengan tokoh-tokoh *hero video game* lebih berarti dibandingkan interaksi dengan siapapun. Akibatnya mereka mengasingkan diri dari lingkungan sekitar, baik teman maupun keluarga.

¹ Populer dengan sebutan *video game* (Nintendo, Play Station, PC game, App Android dsb).

Bagaimana mengembalikan kebudayaan tradisional yang mulai ditinggalkan di masa ini? Salah satu cara adalah dengan melestarikan kembali permainan-permainan tradisional. Kampung Dolanan di Dusun Pandes adalah salah satu contoh masyarakat yang memperjuangkan nilai-nilai tradisional kebudayaan Jawa. Pengunjung yang datang di dusun akan diajarkan permainan tradisional mulai dari cara bermain, cara membuatnya hingga berkunjung ke rumah *simbah-simbah* yang masih setia memproduksi permainan tradisional. Tujuan para pendiri dari kegiatan ini adalah untuk melestarikan kebudayaan Jawa yang telah diturunkan oleh nenek moyang sejak zaman dahulu.

Kampung Dolanan di dusun Pandes ini layak dikembangkan sebagai pelestari kebudayaan Jawa di Kabupaten Bantul, DI Yogyakarta. Hanya saja beberapa aspek belum terpenuhi, seperti area parkir dan aksesibilitas menuju pendopo di Kampung Dolanan. Kegiatan-kegiatannya pun sangat mengganggu privasi dari penduduk sekitar yang bertempat tinggal di Dusun Pandes karena fasilitas-fasilitas berada di tengah-tengah permukiman warga.

Berangkat dari permasalahan tersebut, Kampung Dolanan akan ditata melalui perancangan ruang komunal sebagai wadah untuk kegiatan-kegiatan budaya di Kampung Dolanan. Pengertian dari ruang komunal adalah bangunan terbuka untuk publik yang fungsinya meliputi fungsi sosial (Madanipour, 1996), komersial, rekreasi, dan sirkulasi (Krier, 1979; Trancik, 1987). Keberadaan Kampung Dolanan menjadi ruang komunal atau ruang publik ini adalah kiat untuk menarik para wisatawan berkunjung.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, Kampung Dolanan layak dikembangkan sebagai ruang komunal untuk kegiatan-kegiatan pelestarian kebudayaan di Dusun Pandes, Sewon, Bantul. Harapannya, kualitas ruang komunal yang dirancang dapat mendukung segala kegiatan yang dilakukan di Kampung Dolanan, Dusun Pandes. Semakin lancar dan terdukungnya kegiatan Kampung Dolanan, maka kebudayaan Jawa pun akan terlestarikan.

1.1.2. PENEKANAN STUDI

Sejarah Kampung Dolanan di dusun Pandes diawali oleh seorang Nyai Sompok, keturunan Majapahit (utusan dari Hamengku Buwana VIII) datang ke dusun Pandes pada abad ke-18 untuk mengajari anak-anak kecil membuat kerajinan mainan. Mainan tersebut dimainkan dan dijual sehingga selain mengisi waktu luang, mereka bisa menambah pemasukan keluarga. Seiring berjalannya waktu, dusun tersebut berkembang menjadi dusun dengan mata pencaharian sebagian besar sebagai pengrajin mainan. Pada tahun 2006 lalu, dusun ini terkena bencana gempa bumi yang mengakibatkan hancurnya rumah-rumah masyarakat. Mereka tinggal di tempat pengungsian cukup lama sampai selesainya rumah mereka yang dibangun menjadi layak tinggal. Jumlah pengrajin saat itu telah berkurang karena tidak ada yang ingin meneruskan produksi dengan alasan permintaan pasar berkurang terhadap permainan tradisional yang kuno.

Pada tahun 2007, komunitas Kampung Dolanan hadir untuk menghibur anak-anak yang ada di pengungsian. Komunitas yang dipimpin oleh Pak Wahyudi, warga dusun Pandes ini mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional baik yang tanpa dan dengan alat. Selain menghibur anak-anak di dusun Pandes, komunitas yang mengatas namakan dusun Pandes sebagai Kampung Dolanan, bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional yang semakin jarang dimainkan oleh anak-anak. Hasilnya memuaskan, banyak anak tertarik dan senang bermain bersama-sama. Saat ini, Kampung Dolanan berkembang secara mandiri dan menjadi dusun yang mengajarkan pengunjung tentang cara pembuatan permainan tradisional dan cara bermain. Sayangnya, belum banyak orang mengetahui tentang Kampung Dolanan.

Titik utama dari perancangan ruang komunal Kampung Dolanan ini berangkat dari sejarah terjadinya sebuah industri rumahan di Dusun Pandes oleh Nyai Sompok. Kemudian diperbaharui oleh Pak Wahyudi sebagai tempat edukasi, dimana para wisatawan datang untuk belajar membuat permainan tradisional dan belajar cara bermainnya. Kedua titik tersebut diambil untuk menjadi karakter perancangan ruang komunal di Kampung Dolanan.

Industri menurut Permen. No 24, Tahun 2009 adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah, bahan baku, barang setengah jadi, dan/atau barang jadi menjadi barang dengan nilai yang lebih tinggi untuk penggunaannya, termasuk kegiatan

rancang bangun dan perekayasaan industri. Sedangkan Edukasi menurut KBBI merupakan perihal dari pendidikan. Industri yang bersifat edukasi di Kampung Dolanan adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah menjadi permainan tradisional, dimana prosesnya menjadi sebuah pengetahuan atau pendidikan bagi pengunjung yang melihatnya. Pengetahuan dalam hal ini adalah kebudayaan setempat yang tertanam di dalam permainan-permainan tradisional.

Kampung Dolanan sendiri terletak di Daerah Istimewah Yogyakarta yang masih mempunyai sebuah sistem kepemimpinan Kraton (Kerajaan). Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan lokasi, maka kebudayaan yang diajarkan di Kampung Dolanan adalah kebudayaan Jawa. Ruang komunal di Kampung Dolanan akan dirancang dengan pendekatan Arsitektur Tradisional Jawa yang adalah turunan dari sebuah kebudayaan Jawa dalam hal arsitektural.

Perancangan ruang komunal sebagai tempat industri yang edukatif di Kampung Dolanan, dusun Pandes, Sewon, Bantul ini diharapkan dapat mendukung kegiatan industri dan belajar permainan-permainan tradisional dengan pendekatan arsitektur tradisional Jawa untuk melestarikan kebudayaan Jawa.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana perancangan ruang komunal sebagai tempat industri yang edukatif di Kampung Dolanan, dusun Pandes, Sewon, Bantul dengan pendekatan arsitektur tradisional Jawa?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. TUJUAN

Terwujudnya sebuah konsep ruang komunal sebagai tempat industri yang edukatif di Kampung Dolanan, dusun Pandes, Sewon, Bantul melalui pendekatan arsitektur tradisional Jawa.

1.3.2. SASARAN

- Menemukan esensi dan karakteristik Kampung Dolanan sebagai dasar perancangan Kampung Dolanan dusun Pandes, Sewon
- Mengidentifikasi ruang komunal dan tempat industri yang bersifat edukatif
- Mengidentifikasi esensi dan karakteristik arsitektur tradisional Jawa
- Mengidentifikasi bagaimana kaitan antara industri yang edukatif terhadap pendekatan arsitektur tradisional Jawa dalam ruang komunal di Kampung Dolanan dusun Pandes, Sewon
- Mewujudkan rancangan desain ruang komunal sebagai tempat industri yang edukatif berdasarkan pendekatan arsitektur tradisional dalam lingkup Kampung Dolanan dusun Pandes, Sewon.

1.4. LINGKUP STUDI

1.4.1. MATERI STUDI

1.4.1.1. LINGKUP SPATIAL

- Memanfaatkan potensi alam sebagai bagian dari konsep perancangan Kampung Dolanan di dusun Pandes agar ruang komunal menyatu dengan alam, seperti mengadopsi material, bentuk, dimensi dari budaya lokal yang mengutamakan *view* sekitar.
- Pengolahan sifat dan karakter ruang komunal melalui pendekatan arsitektur tradisional Jawa.

1.4.1.2. LINGKUP SUBSTANSIAL

Lingkup spasial perancangan Kampung Dolanan ini mencakup sebuah kawasan di Dusun Pandes, Sewon yang meliputi elemen-elemen fisik arsitektur pada ruang komunal yang akan diolah sebagai penekanan arsitektur tradisional Jawa, seperti skala dan proporsi, bentuk, warna, material dan tekstur, serta *lighting*. Lingkup spasial non-fisik berupa permainan tradisional itu sendiri sebagai kegiatan budaya bersifat edukasi.

1.4.1.3. LINGKUP TEMPORAL

Konsep perancangan ruang komunal Kampung Dolanan diharapkan mampu mewadahi kegiatan bermain permainan tradisional yang mengusung nilai-nilai kebudayaan Jawa untuk 25 tahun mendatang. Selama kurun waktu tersebut perlu dipertimbangkan perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakatnya.

1.4.2. PENDEKATAN STUDI

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan Arsitektur Tradisional Jawa yang mempertimbangkan hirarki, skala proporsi, material, alam.

1.5. METODE STUDI

1.5.1. POLA PROSEDURAL

1.5.1.1. STUDI LITELATUR

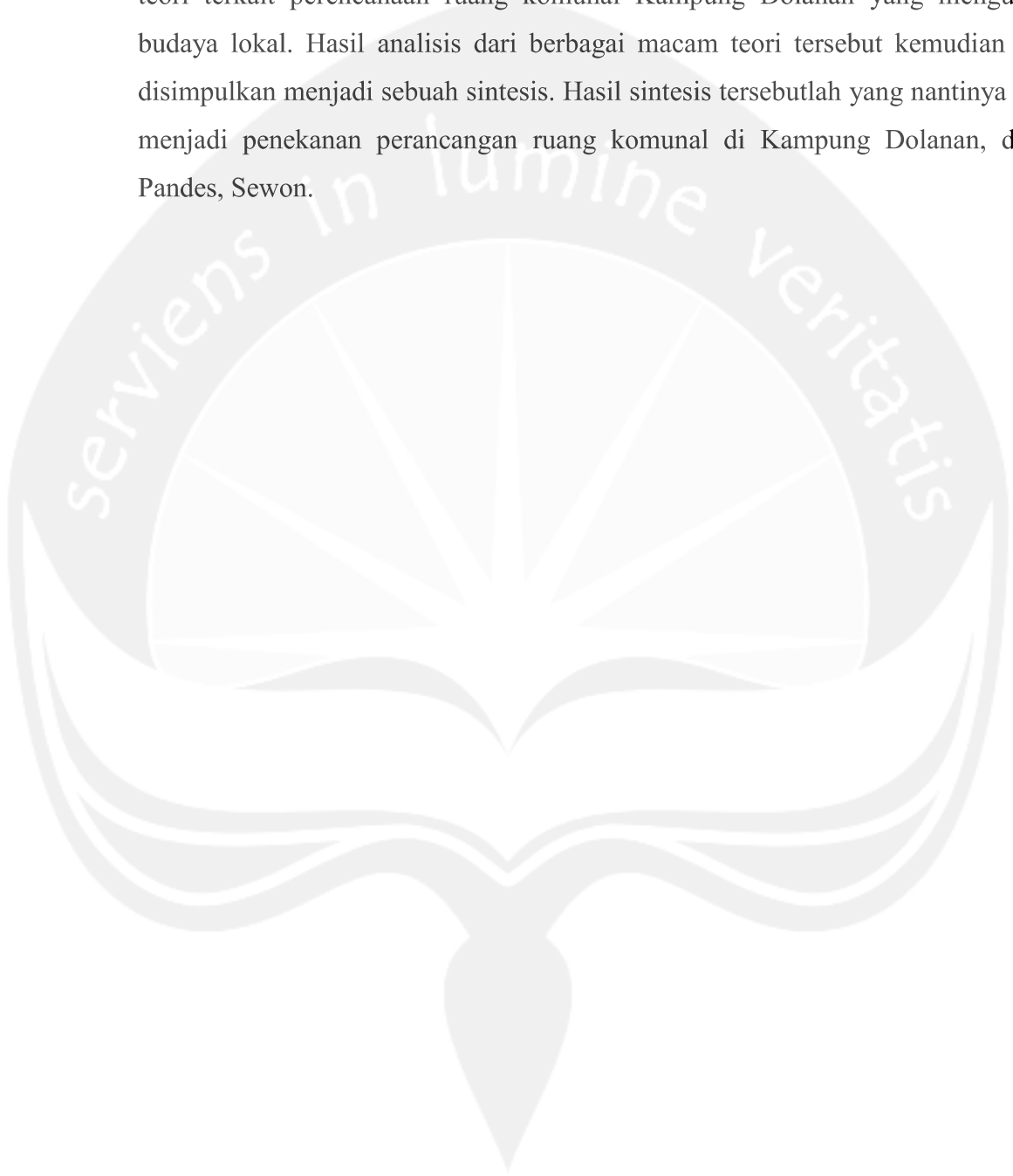
Studi litelatur dilakukan dengan mempelajari sumber-sumber tertulis yang berkaitan tentang desa wisata untuk menemukan faktor-faktor perancangan Kampung Dolanan sebagai kawasan wisata. Litelatur lainnya adalah mempelajari tentang ruang komunal, kriteria dari industri yang edukatif dan kriteria dari arsitektur tradisional Jawa dalam sebuah bangunan.

1.5.1.2. STUDI LAPANGAN

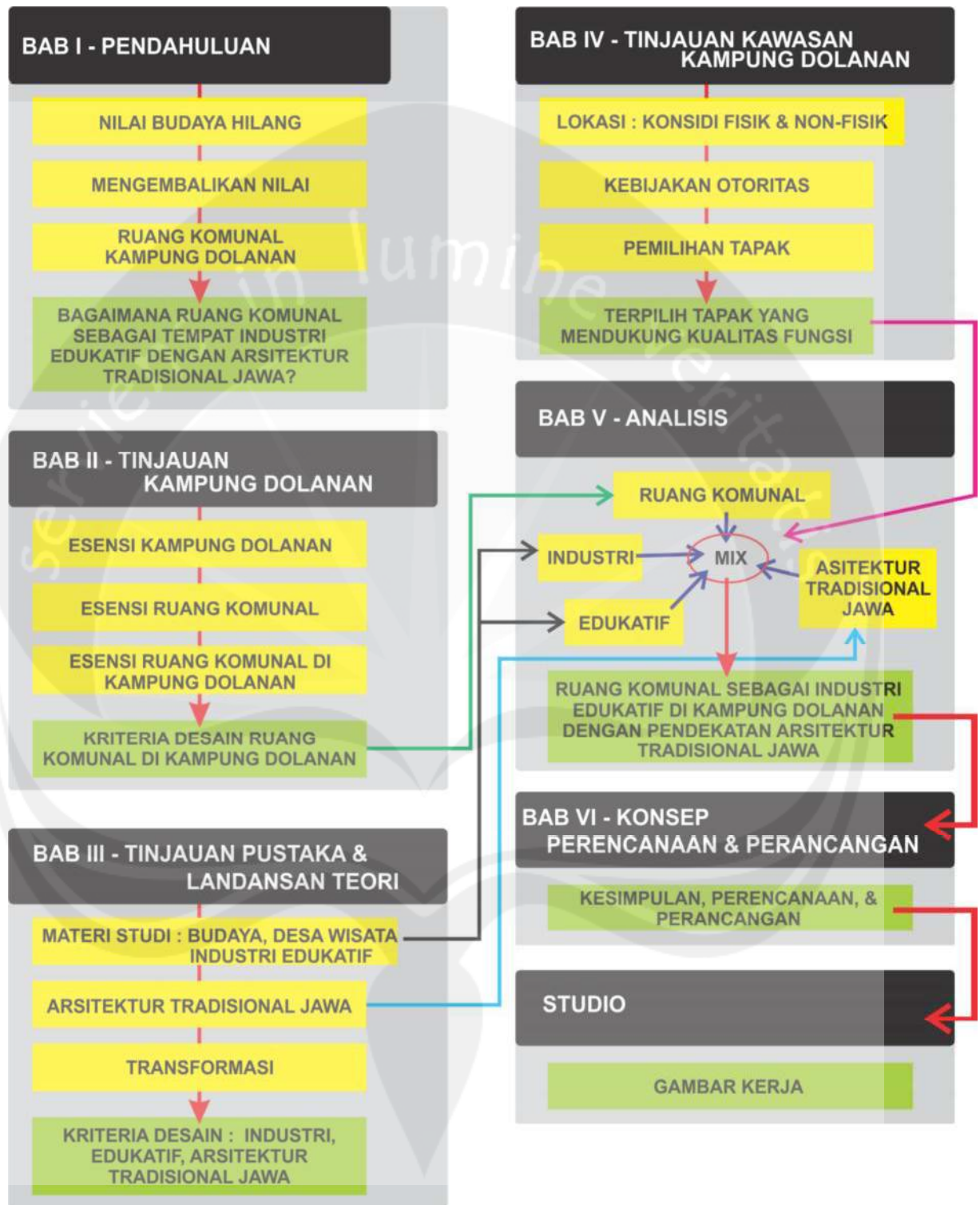
Studi lapangan yang dilakukan terdiri dari dua jenis. Jenis studi lapangan pertama terkait dengan kondisi eksisting proyek (akan dibahas pada bab 3). Studi lapangan pertama bertujuan untuk mendapatkan data primer mengenai kondisi fisik obyek pada Kampung Dolanan, berupa hasil wawancara penduduk dusun Pandes dan pengamatan langsung. Studi lapangan kedua dilakukan kaitannya dengan komparasi obyek Kampoeng Dolanan Anak Nusantara di kawasan Candi Borobudur, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah (akan di bahas pada bab 2). Hasil studi lapangan ini kemudian dikomparasikan dengan kondisi eksisting di Kampung Dolanan, dusun Pandes, Sewon untuk dijadikan acuan mengembangkan kawasan desa permainan tradisional.

1.5.1.3. ANALISA DAN SINTESIS

Dari hasil temuan yang didapat baik dari studi litelatur dan studi lapangan, kemudian dilakukan analisis menggunakan teori-teori kawasan dan teori-teori terkait perencanaan ruang komunal Kampung Dolanan yang mengusung budaya lokal. Hasil analisis dari berbagai macam teori tersebut kemudian baru disimpulkan menjadi sebuah sintesis. Hasil sintesis tersebutlah yang nantinya akan menjadi penekanan perancangan ruang komunal di Kampung Dolanan, dusun Pandes, Sewon.



1.5.2. TATA LANGKAH



1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I – PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, rumusan permasalahan, lingkup studi, metode studi, dan sistematika penulisan.

BAB II – TINJAUAN HAKIKAT KAMPUNG DOLANAN

Beisi studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka berisi pemahaman umum tentang studi kampung dolanan, mencari karakter kampung dolanan di dalam karakteristik desa wisata, strategi penataan Kampung Dolanan. Studi lapangan berisi tentang detail fisik dan non-fisik kawasan yang menjadi perbandingan dengan Kampung Dolanan.

BAB III – TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

Berisi tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum berisikan mengenai definisi ruang komunal, industri edukatif, sedangkan tinjauan khusus berisikan penentuan kriteria ruang komunal, tempat industri edukatif di kawasan Kampung Dolanan, dusun Pandes, Sewon.

BAB IV – TINJAUAN KAWASAN KAMPUNG DOLANAN DI DUSUN PANDES

Berisikan tinjauan mengenai kawasan Kampung Dolanan di Dusun Pandes, Sewon, Bantul secara administrasi, kondisi geografis, klimatologis, sosial budaya yang sesuai dengan RDTR Kecamatan Sewon.

BAB V – ANALISIS KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN RUANG KOMUNAL KAMPUNG DOLANAN

Berisikan mengenai temuan akar permasalahan, analisis ruang komunal, pembahasan studi komparasi, analisis penekanan desain, analisis karakter kawasan, analisis elemen kawasan, analisis tapak, identifikasi pelaku dan pola kegiatan, analisis kebutuhan ruang, analisis besaran ruang, analisis hubungan ruang, analisis struktur dan analisis jaringan utilitas yang direncanakan.

BAB VI – KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN RUANG KOMUNAL KAMPUNG DOLANAN

Merupakan paparan mengenai konsep perencanaan dan perancangan ruang komunal sebagai tempat industri edukatif di Kampung Dolanan, dusun Pandes, Sewon.